



実用新案登録願

昭和51年4月19日

特許庁長官殿



1. 考案の名称 ^{フリガナ}磁石相撲ゲームの土俵と操作板。 ^{シシヤクスモウ}
^{ドヒヨウ ソウナパン}

2. 考案者

^{フリガナ}住所 (居所)

^{フリガナ}氏名

(実用新案登録出願人に同じ)

3. 実用新案登録出願人

郵便番号

116

^{フリガナ}住所 (居所)

東京都荒川区西尾久 4-2-10

^{フリガナ}氏名 (法人にあっては名称、
および代表者の氏名)

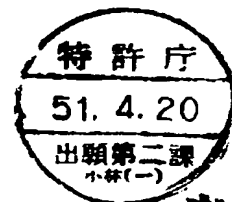
江坂昭彦



4. 添付書類の目録

- | | | | |
|-----|------|---|----|
| (1) | 明細書 | 1 | 通 |
| (2) | 図面 | 1 | 通 |
| (3) | 願書副本 | 1 | 通 |
| (4) | (| | 通) |

52-140886
51 048781



方式本 (

明 細 書

1. 考案の名称

磁石相撲ゲームの土俵と操作板。

2. 実用新案登録請求の範囲

第2図(分解図)操作板(3)に磁石(5)を付け、内部がへこんでいる土俵(1)で、柱(6)に接合した構造の、磁石相撲ゲームの、土俵と操作板。

3. 考案の詳細な説明

この考案は、磁石の操作により人形に相撲をさせる事の出来るゲームの、土俵と操作板に関するものです。

従来、土俵の下から磁石を手で持ち、人形を動かすような玩具がありましたが、次のような欠点があつた。

1 土俵を持たなければならない。

2 手がぶつかり合つて操作がしづらい。

本案は、これらの欠点を除くために考案されたものです。

これを図面で説明しますと、第2図(分解図)柱(6)の付いた底板(2)に、磁石(5)と取手(4)の付いた

操作板(3)を置き、(1)の土俵をかぶせ、ボルト(7)とナット(8)でしめつける。

以上のように構成されているから、これを使用する場合は、取手(4)を右手でつまみ左手で底板左中央を押さえ、人形を動かしたい方向へ押してやれば良い。

この考案の良い点

- 1 構造が非常に単純である。
- 2 だれでも簡単に人形を操作する事が出来る。
- 3 人形を180度回転させる事が出来る。
- 4 土俵板が磁石と取手の間にあるので操作板がはずれない。

従つて、簡単にしかも自由に人形を操作する事が出来る装置であります。

4. 図面の簡単な説明

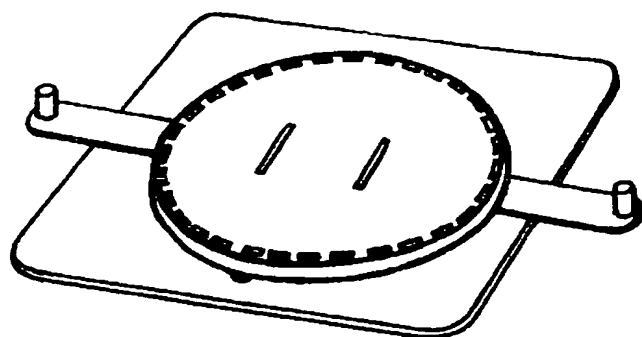
第1図は斜視図

第2図は分解図

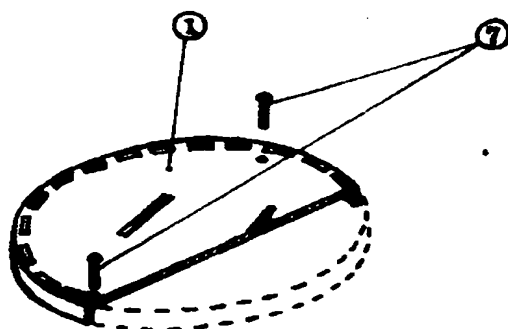
- (1)土俵 (2)底板 (3)操作板 (4)取手 (5)磁石
(6)柱 (7)ボルト (8)ナット

実用新案登録出願人 江 坂 昭 雄

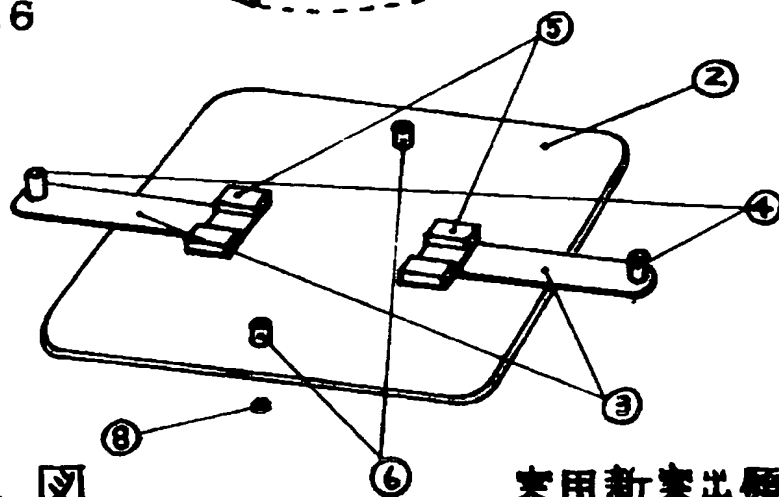
面 圖



第 1 圖



140886



第 2 圖

實用新案出願人 江坂昭雄